

Nº 6 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
SUPER SMASH TV ¡CONCURSA POR TU VIDA!
MAPA GIGANTE DE MEGAMAN ¡TODO UN CLASICO!
MEGA DRIVE
DRAGON'S FURY
TENGEN
16-BIT CARTRIDGE
DRAGON'S FURY VUELVE EL PINBALL
Y más novedades:
ADVENTURE ISLAND II
PRINCE OF PERSIA
EUROPEAN FOOTBALL
8 414090 101943
00006
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano. Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil. La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno. Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
Nintendo
GAME BOY
ROBOCOP 2
ORION
ocean
OFFICIAL GAME BOY GAME PAK
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
ORIGINAL GAME LINK GAME PAK
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



The Addams Family
GAME BOY
ocean
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK
GAME BOY
CAPCOM USA
MICKEY'S DANGEROUS CHASE
GAME BOY
elite
Dr. Franken
GAME BOY
CAPCOM USA
MEGA MAN II
GAME BOY
... en Tu Bolsillo.
KIRBY'S DREAM LAND
GAME BOY
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
GAMEBOY
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel: (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
P.V.P. recomendado

# SUMARIO

Año 1 Número 6




## secciones





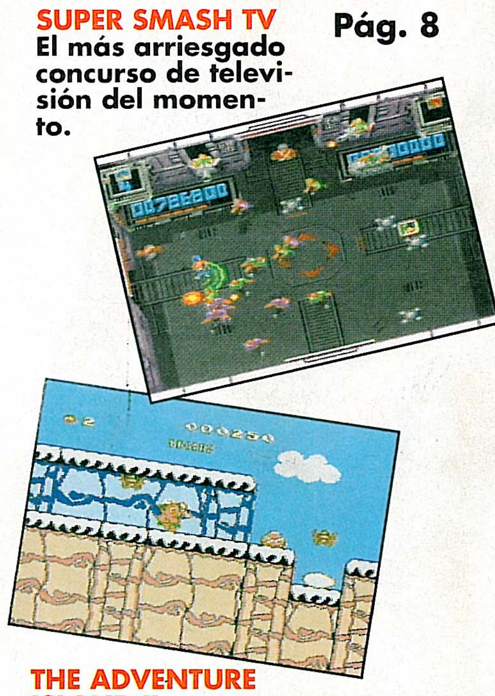


**¡ATENCION!**

**Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:**

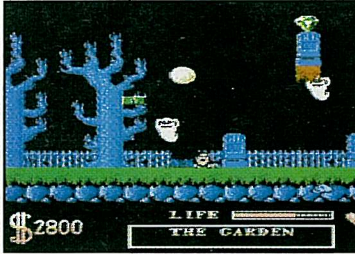
**OK CONSOLAS**
**Pza. Ecuador,2**
**1ºB**
**28016 MADRID.**

**SUPER SMASH TV** Pág. 8
El más arriesgado concurso de televisión del momento.



**THE ADVENTURE ISLAND II** Pág. 38
Atrévete con este divertido desafío.

**DRAGON'S FURY** Pág. 16
Un pinball más allá del propio futuro.




**THE ADDAMS FAMILY** Pág. 34
Un juego capaz de conseguir que te mueras de risa.



**ALISIA DRAGOON** Pág. 14
La mágia y la habilidad pasan a un primer plano.

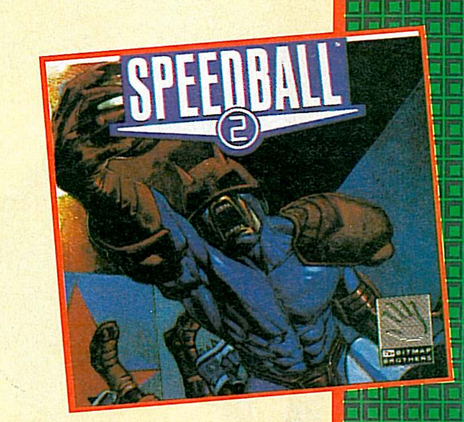
No podía comenzar mejor la semana que con Super Smash TV, nuestra portada para un emocionante concurso en donde podréis conseguir increíbles premios o perder la vida en el intento.
Dragon´s Fury causará un espectacular furor, valga la redundancia, y está dispuesto a hacer olvidar a cualquier máquina de Pin Ball que se atreva a ponérsele por medio.
También se pone en marcha la segunda parte de Adventure Island, otro nuevo desafío para vuestros super acerados nervios. Además esta semana te esperan la familia Addams, Alisia Dragoon, Robocop y otros muchos más que te harán las jornadas de cole más llevaderas. Por cierto, ¿habéis hecho ya todos los deberes? Bien, pues entonces consoleros... ¡a jugaaaar!


**Administrador General:** J.Ignacio Pérez Moreno
**Director Editorial:** Miguel Julio Goñi Fernández
**Director:** Saúl Braceras
**Redactor Jefe:** José Emilio Barbero
**Redactores:** Félix Físico Vara, José Luis Sanz Fernández.
**Colaboradores:** Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex.
**Diseño y Maquetación:** Luis de Miguel, Estudio
**Fotografía:** Jorge Gamio
**Jefa de Publicidad:** Esther Lobo Cárdaba.
**Asesores de Marqueting:** RMG y Asociados.
**Redacción y Administración:**Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312



**Suscripciones:**Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
**Fotomecánica:** Clickart C/ Bravo Murillo,377 Madrid
**Imprime:** Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
**Depósito Legal:** M-29.994-1992 Printed in Spain XI, 92
**Distribuye:**Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
**Distribucion en América**: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
**Importador exclusivo Cono Sur**: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

# SPEEDBALL II UN FUTBOL MANUAL MUY PARTICULAR




El famoso videojuego que realizaran para Amiga hace algunos años los Bitmap Brothers ha sido versionado para la "dieciseisbitera" de la familia Sega.

Manteniendo intacto su desarrollo, el juego trata de introducirnos en una nueva disciplina deportiva que consistirá, básicamente, en soltar golpes y derivados a todos los adversarios que salgan a nuestro paso. Todo ello, claro está, sin olvidarnos de que lo que al fin y al cabo vale, que son los goles que metamos en la portería contraria.

Para no cerrar las esperanzas al resto de consoleros, hay que decir que "Speedball 2 Brutal de Luxe", va también a salir para Master System y Game Boy. Una buena noticia ¿ no?

# CASTELIAN CASTILLOS EN EL AIRE

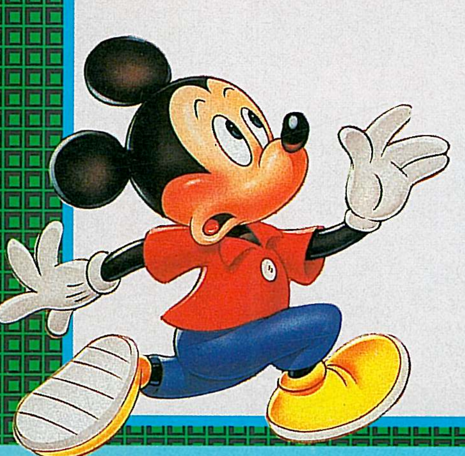



Castelian es un juego que trata de hacernos trepar, en el buen sentido de la palabra, y saltar a lo largo y ancho de ocho castillos cuya altura poco tiene que envidiar a la del mismísimo cielo.

Está ideado en forma de arcade, para super-habilidosos. Por cierto, y para todos aquellos románticos empedernidos que existen en este mundo consolero, Castelian es la versión actualizada para Game Boy de aquél legendario juego que saliera para Spectrum, y otros ordenadores, llamado Nebulus.

Como última advertencia podemos aseguraros que los efectos que posee este Castelian son, verdaderamente, increíbles. A la espera estamos.

# MICKEY DANGEROUS CHASE LA PENULTIMA AVENTURA DEL RATON DISNEY

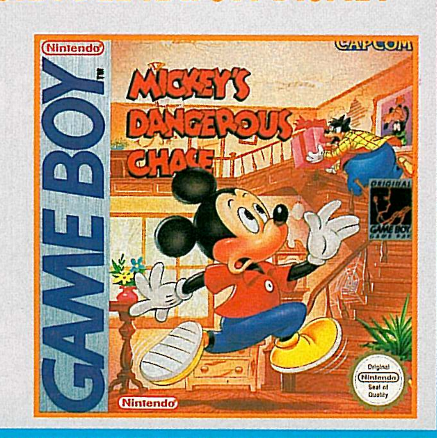


Big Bad Pete ha robado el regalo que el enamorado Mickey le ha hecho a Minnie.

Ha huido a lo más profundo de un bosque y se ha refugiado para impedir que el ratón más famoso del mundo se salga con la suya.

Para tal aventura, nuestro orejudo amigo, se ha rodeado de muy buenas maneras, con un arcade en toda regla lleno de peligros.

La aventura está servida en vuestras Game Boy.






Y AHORA JUEGOS DESDE 3.490 PTS.+ IVA

LAST BATTLE — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

SPACE HARRIER II — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

Super Thunder Blade — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

WORLD CUP ITALIA '90 — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

SUPER HANG-ON — 16-BIT CARTRIDGE — SEGA

Unitros




OK Pasarela:
Super Smash TV.
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Acclaim y
Beam Software.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 5 y 4 continues.
N. Fases: 4.




**Un alucinante juego concurso del futuro, repleto de violencia y fabulosos premios. Puedes ser un héroe televisivo mundialmente aclamado y conseguir magníficos regalos, pero recuerda ¡el mayor de ellos es tu propia supervivencia!**

# SUPER SMASH TV

## CONCURSA PARA SOBREVIVIR

Super Smash TV es un trepidante arcade creado por Acclaim y Beam Software para Super Nintendo, versión del popular Smash TV de Williams, máquina que fue el pasado año la sensación en el mundo de los recreativos.

La compañía Williams ha conseguido ya grandes éxitos con máquinas tan populares como la legendaria Defender o el Robotron. Smash TV casi podría considerarse una nueva versión de algunos de sus grandes éxitos, aunque mucho más completo y mejorado para adecuarlo a nuestros días.

Existen muchos juegos consoleros, versionados de recreativas, pero Super Smash TV se podría colocar, sin ninguna duda, entre las mejores conversiones conseguidas



hasta este momento, incluso se ha mejorado y simplificado el movimiento y el disparo, respecto al sistema de la máquina original. Se ha conseguido asi un índice de jugabilidad superior a todo lo que habiamos conocido hasta ahora y que supondrá todo un éxito para la Super Nintendo.

La acción está situada en el año 1999 y somos los participantes en el famoso programa concurso de Tony Squater, hábil locutor que ha conseguido el primer lugar de la audiencia de la Televisión mundial con este espectacular show.

Su enorme éxito no sólo consiste en la gran cantidad de premios que se pueden conseguir en el programa, sino en algo tan antiguo como el mismo ser humano, la violencia extrema y la lucha desesperada de los participantes por sobrevivir.

Ahí está el juego, el guerrero ó guerreros, pueden ser dos, tiene que conseguir superar un camino defendido por centenares de enemigos, disparando y destruyendo sin descanso en algunos momentos la pantalla se inundará de criaturas enemigas que no cejarán en el empeño de ponerte las cosas dificiles y restarte alguna que otra vida del marcador, porque como todos imaginaréis, en un futuro cercano, las masas no se conformarán con ver ganar simples premios a los aburridos concursantes.




**A pesar de que la eficacia de nuestras armas es notoria, en más de una ocasión incluso eso será insuficiente para frenar la auténtica avalancha de enemigos en pantalla.**

Ahora, en 1999, el atractivo principal será el riesgo, cada vez mayor, que tendrán que sufrir los jugadores y que llegará al límite con la pérdida de su propia vida. En este fabuloso arcade hay cuatro niveles, construídos en un gran plató, y aumentando cada uno de ellos su tamaño, con respecto al anterior. Durante un corto espacio de tiempo, al comienzo de cada fase, veremos en pantalla un mapa en el que visionar cada uno de los aposentos que lo componen para trazar el camino más corto, a veces más peligroso, hacia el final de la fase.

El arma principal es una poderosa ametralladora con la que irás despejando las salas de los miles de enemigos que brotarán de las puertas de cada pantalla. Sí, como lo lees, miles de enemigos, que encontraras en tu camino hacia la terrible lucha que te enfrentará al poderoso guardián de cada nivel.

Las defensas y ayudas estan representadas por símbolos que aparecerán unos momentos en pantalla.Si entonces los tomamos, dispondremos durante unos segundos de valiosa ayuda o de una mas que efectiva potencia destructora.

Una vez comenzada la fase, un torbellino de variadas amenazas, tanques, androides, robots y criaturas increibles, te atacarán en todo momento y desde cualquier punto, disputándote con saña la ocupación de cada aposento o sala y la recogida de ayudas y premios.

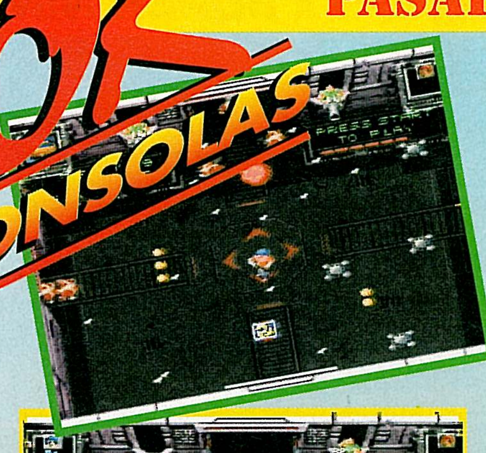
Dichos premios son casi tan numerosos como tus enemigos, tostadoras, videos, coches lujosos, cantidades en metálico, y que una vez finalizado el plató o nivel serán contabilizados.

Cuando consigas despejar la estancia correspondiente, podrás elegir la salida por cualquiera de las puertas existentes, segun tu elección encontrarás pantallas fáciles, salas de bonus o lugares mas complicados, eso si, lo que no encontrarás es la manera de evitar el combate con el gigantesco enemigo de fin de fase.

Si sois dos los guerreros



**¿Se te ocurre mejor premio que conservar tu propia vida como aliciente para ganar en este alocado concurso televisivo?**












concursantes añadiréis a vuestros graves problemas de supervivencia, el de conseguir mayor número de premios que vuestro adversario. Cada vez que completéis un nivel, aparecerá en una pantalla la suma de puntos que representa los premios y bonus conseguidos y el total que corresponda a cada uno. Por supuesto, el público aplaudirá al campeón incrementando aún más sus ánimos y ganas de conseguir el triunfo definitivo. De todas maneras será necesario que luchéis unidos en cada pantalla, especialmente en la destrucción del terrible enemigo final de cada nivel o plató.

Aquí tienes la mezcla perfecta, un gran juego y un gran concurso, esto es en esencia Super Smash TV, y esta explosiva combinación ya ha demostrado con creces ser un super éxito de lo mas adictivo.

FALCONER

**Por fortuna no todo está en nuestra contra, pues podemos recoger algunas nuevas armas y ayudas que nos permitirán enfrentarnos con nuestros enemigos con mayores garantías de conseguir la victoria.**

## AYUDAS Y DEMAS OBJETOS

Las defensas y ayudas estan representadas por símbolos que aparecerán unos momentos en pantalla. Si los tomamos antes de que desaparezcan, dispondremos durante unos segundos de valiosa ayuda o de una mas que efectiva potencia destructora. Son diez en total:

Velocidad extra: potenciará tu agilidad y rapidez.
Vida extra: una valiosa ayuda para seguir más tiempo en el concurso.
Escudo: inmunidad total para tu personaje, aunque temporal.
Granadas estelares: caerán en parábola destruyendo enemigos.
Coraza de fuego: un círculo de bolas de fuego destruirá todo lo que se te aproxime.
Misiles: proyectiles destructivos acabarán con los seres que se acerquen.
Onda protónica: eliminará a todos los enemigos en pantalla.
Triple fuego: tus disparos se producirán en un triple haz más que efectivo.
Onda verde: la ametralladora lanzará andanadas de bombas verdes.
Bola gemela: te acompañará doblando tus disparos.

## OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

**SUPER SMASH TV**

La fiebre de los concursos ataca en tu consola, y lo hace a través de un arcade frenético que te va a hacer sudar tinta china para permanecer con vida.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 96 |
| movimientos | 85 |
| gráficos | 86 |
| sonido | 94 |
| originalidad | 90 |
| TOTAL | 90 |

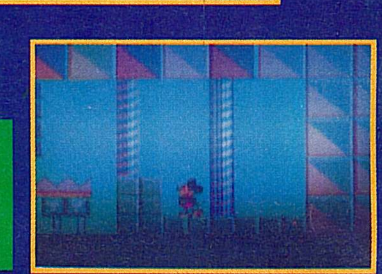
OK Pasarela : CASTLE OF ILLUSION
Consola : GAME GEAR
Distribuidor: SEGA
Compañía : SEGA
Nº Jugadores: 1 Niveles : 5

# CASTLE OF ILLUSION

# ¡MICKEY AL RESCATE!

**Parece mentira que después de tanto tiempo como llevan los personajes de Disney dando vueltas por ahí, aún quede algún "malo" disponible para atentar contra su felicidad. En esta ocasión, el ratón Mickey persigue a una malvada bruja allá donde vaya con tal de rescatar de sus garras a su amada Minnie.**

**Minnie está en peligro, y sólo tú y Mickey podéis rescatarla de las garras de la bruja Mizrabel.**



## SE ROMPEN LAS HOSTILIDADES

Todo era paz y tranquilidad en la bella ciudad de Vera hasta que un buen día la bruja Mizrabel, celosa de la belleza de Minnie, le arrebato ésta a Mickey rompiendo así la felicidad de la que hablábamos. Por supuesto el señor Mouse no se iba a quedar cruzado de brazos y emprendió camino a través de bosques, pantanos, montañas y valles hasta que finalmente, colgando de un acantilado encontró el castillo de la ilusión y en su puerta a un anciano de aspecto amigable. Este le indicó que para conseguir rescatar a su amada, evitando que ésta fuese transformada en bruja y la bruja en Minnie o viceversa, debería de encontrar las siete gemas del arco iris. Esto no era nada fácil puesto que las piedras estaban dentro del castillo y bien custodiadas por los malvados maestros de la ilusión.

Tú puedes ayudar a Mickey a encontrar esas siete piezas guiándole a través de todos los mundos de ilusión que se encuentran dentro de este tenebroso castillo.

Seguro que tendrás que atravesar calabozos, cuevas, extraños y singulares lugares que pondrán a prueba tu sangre fría. No has de tener miedo porque tu compañero de aventura tampoco es manco y tiene una idea muy clara : rescatar el amor perdido. Este pequeño ratoncillo puede correr, saltar, esquivar los obstáculos que le salgan al paso y atacar a sus enemigos, que no serán pocos, arrojándoles cualquier cosa que encuentre tirada por el suelo.

Date cuenta que Mickey sólo tiene tres estrellas de potencia para conseguir acabar todos los niveles y encontrar las siete gemas, así que ten cuidado y dosificálos al máximo. Cuando pierdas tus estrellas, si tienes empeño en seguir jugando, como premio recibirás otras tantas en dos ocasiones más, claro que si vuelves a perderlas, habrás dicho adiós al juego y a Minnie. Arañas, rosquillas de canela, terrones de azúcar, péndulos, fantasmas y los más disparatos enemigos tratarán que Mickey no logré su objetivo. Pero lo peor de todo será el enfrentamiento final con la bruja Mizrabel, porque será entonces cuando deberéis unir vuestras fuerzas para lograr que una vez más el amor triunfe sobre el mal.

## ENCONTRAR LA ILUSION.

La presentación del juego os entusiasmará, así como el sonido y los movimeintos que el pequeño héroe ha de realizar en su recorrido. Aparte de entusiasmaros y lograr que desarrolléis vuestra inteligencia, rapidez y reflejos, conseguirá que recobréis vuestra ilusión particular y la de Mickey en especial.

J.F. "Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

**CASTLE OF ILLUSION**

El popular ratón Mickey continua sembrando nuestras consolas de arcades tan buenos y divertidos como sus películas o sus comics.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 76 |
| movimientos | 80 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 70 |
| originalidad | 75 |
| TOTAL | 76 |

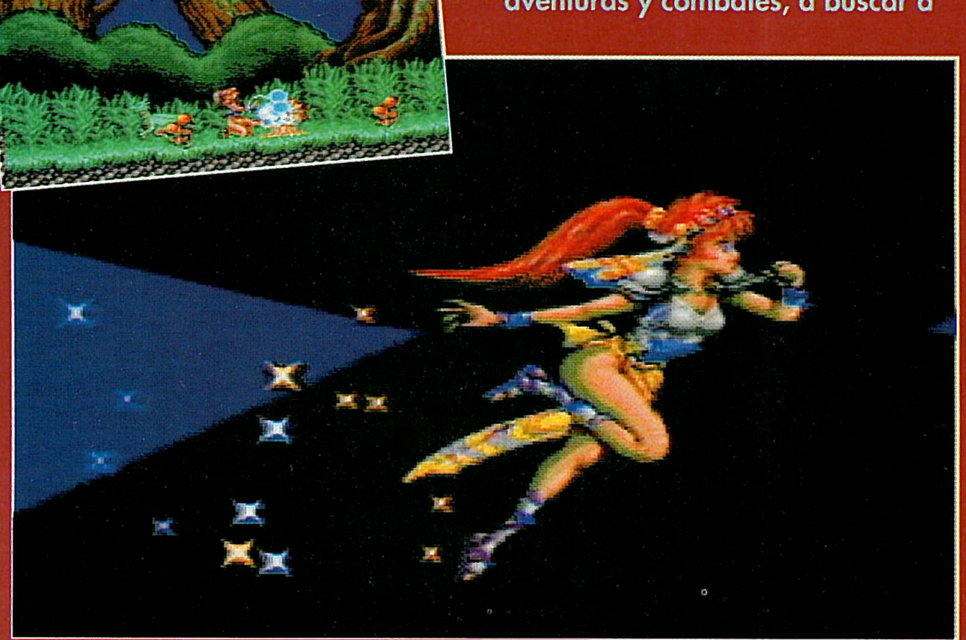
Ok Pasarela:
ALISIA DRAGOON.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañia: GAME ART.
Distribuidor: SEGA.
Número de jugadores: 1.
Número de niveles: 7.
Número de vidas: 1.

# ALISIA DRAGOON
# EL RAYO DE LA VENGANZA

**Baldour, el demoníaco píncipe, comienza a salir de su letargo. Alisia Dragoon tendrá que destruirlo para salvar a la tierra y vengar a su familia, destruida en el anterior ataque del monstruo.**

De nuevo el capullo donde Baldour permanece aletargado ha sido transportado hasta nuestro mundo por su fiel sirviente Ornah. Su demoniaco despertar está cercano. Todavía el planeta no ha podido recuperarse de su anterior ataque diabólico, cuando de nuevo su siniestra presencia amenaza con destruirlo totalmente. Alisia Dragoon es una de los pocos supervivientes del anterior ataque en el que vió morir a toda su familia, encabezada por su padre , un poderoso Mago que osó enfrentarse al diabólico principe Baldour. Alisia es una valerosa mujer, gran luchadora, con unos poderes mágicos más potentes aún que los de su asesinado progenitor. Una loca sed de venganza la llevará, a través de numerosas aventuras y combates, a buscar a





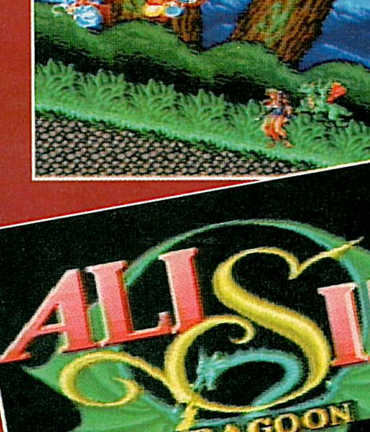
Alisia, además de una bella heroína, es también una gran guerrera, que cuenta con la ayuda de unos enormes poderes mágicos para la lucha.



Ornah, el portador del maléfico capullo, para destruirlo antes que acabe el letargo del príncipe de las tinieblas. Si Baldour volviera a salir de su sueño, la última mañana de nuestro mundo se habría cumplido.

Game Art nos presenta una video-aventura muy completa y protagonizada por una bella guerrera, Alisia Dragoon, dotada de armas y poderes que bien usados la llevarán a la victoria final. Para ello tendrás que multiplicar tus reflejos y aprovechar sabiamente esos poderes. El rayo es el arma principal de Alisia, pero también cuenta con ayudas secundarias a las que puede convocar de una en una, Dragon Frye, Lagarto Boomerang, Cuervo de Rayo y Bola de Fuego.

Sus poderes son realmente efectivos en defensa y en ataque mientras mantengas su nivel de energía, si este se apaga, tu monstruo amigo morirá. Sólo volverán a vivir si consigues un ítem de Resurrección.




Puedes conseguir cargas de energía aprovechando los ítems de Aumento 1, Poción o de Aumento de HP. El rayo se recargará cuando ceses de disparar, si lo hace por completo, parpadeará y su disparo, entonces, cubrirá toda la pantalla.

A lo largo del juego encontraremos multitud de ítems como aumento de rayo para pasar a un nivel superior, potencia máxima de rayo, que provocará durante 16 segundos un efecto radial y dañará a todos los enemigos en pantalla. También encontrarás un ítem de invencibilidad, el cual hará que un duende rojo te defienda de todos los enemigos durante varios segundos, la poderosa plataforma, dos duendes te subirán a zonas que de otra forma no podrías alcanzar y carne con la que tu monstruo recibirá una carga de HP adicional.

Como verás un completo arsenal para luchar y marchar por terrenos peligrosamente variados, plagados de obstáculos y, sobre todo, de enemigos. El camino hasta el tenebroso Castillo de Baldour es difícil y complicado y, si logras llegar a él y superar la terrible prueba final, ¡tu venganza se cumplirá!

THE FALCONER



**OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS**

**ALISIA DRAGOON**

Aunque en principio no parece haber grandes innovaciones en este juego para tu Mega Drive si las hay, entre ellas el rayo que Alisia usa como arma.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 91 |
| movimientos | 87 |
| gráficos | 91 |
| sonido | 87 |
| originalidad | 92 |
| TOTAL | 89 |

# DRAGON'S FURY

OK Pasarela: DRAGON'S FURY.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TENGEN.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 6.
N. Jugadores: 1.
N. Vidas: 3.

**La furia del Dragón ha llegado a los "pinball" para arrasar con su fuego eterno. Las bolas cruzan los paneles y van a chocar contra los petacos en una huída frenética por no caer en las fauces de la bestia. Así es Dragon's Fury. Así es este desafío para Mega Drive.**

## EL RESURGIR DEL "PINBALL"

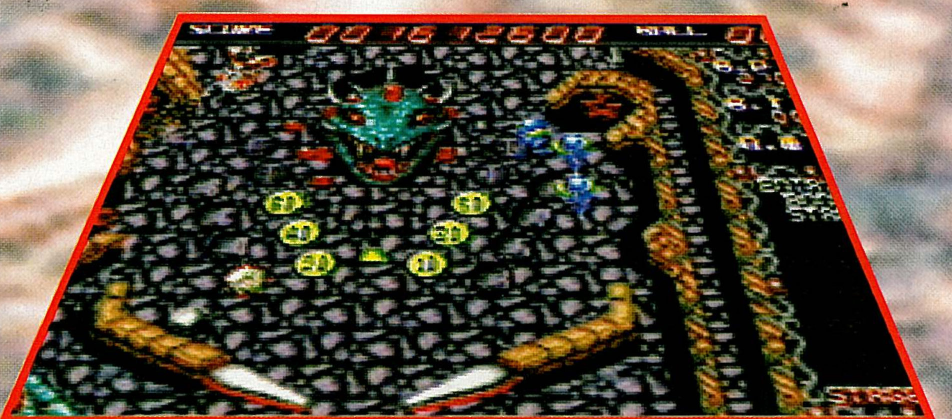
Dragon's Fury no posee una historia de buenos y malos, princesas raptadas y grandes ideales que han de ser satisfechos para bien de la humanidad entera. En esta ocasión, de lo que se trata es de guíar a una pelotita a través de un circuito de "pinball", haciendola chocar "inteligentemente" para evitar que caiga al vacío.

Dragon's Fury tiene precedentes en un juego que hizo su aparición hace un par de años para Turbografx de la mano de Naxat llamado Devil Crush (no lo confundáis con Alien Crush), del que se han basado para traspasarlo, de una manera íntegra, tanto de desarrollo como de gráficos como de sonido, hasta nuestra Mega Drive, la dieciseisbitera de Sega.

## UN DESARROLLO CONOCIDO

Intentar explicar aquí de qué trata un juego de "pinball" parece algo atrevido por mi



Si sois fanáticos de los "pinball" estáis de suerte, por que Tengen ha convertido por arte de magia vuestra consola en una ds estas máquinas.

# DRAGONES Y MA

Dragon's Fury es un juego de "pinball" que destaca por las perfección de sus gráficos, sonidos y movimientos.

La tétrica y misteriosa ambientación del juego le confieren a éste cartucho para tu Mega Drive un aspecto de lo más original.



# AZMORRAS

Ante vosotros, paso a paso, la espectacular secuencia de como la chica se convierte en un reptil.




Sólo una perfecta combinación de pericia, reflejos y nervios a prueba de bomba conseguirán que la bola no acabe en los abismos infernales.

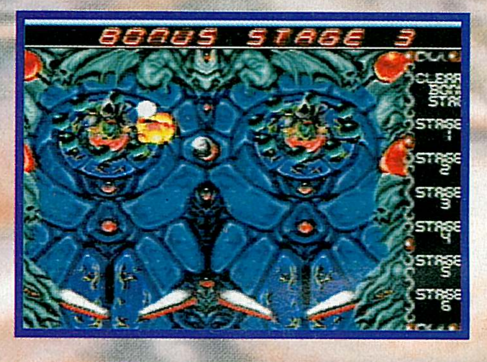
Aunque no muchos de vosotros habréi
éste cartucho esta basado en el genia

parte, y supongo que en alguna que otra ocasión os habréis topado con un artilugio de estas características, tanto en unos recreativos, como en otras consolas de amigos vuestros.

Dragon's Fury mantiene todos los ingredientes del género, salvo que ha incorporado un montón de novedades que lo hacen especial. El juego ha sido ambientado en una atmósfera tétrica, misteriosa y de terror, lleno de animales, trampas, puertas, y con infinidad de criaturas que, a medida que vayamos avanzando en nuestra partida, irán poblando todos y cada uno de los recodos de la pantalla.

Así, os encontraréis con calaveras que atraparán vuestras bolas para escupirlas posteriormente a velocidades de vértigo sobre vuestros dominios, caballeros endemoniados que pulularán armadura en ristre y un montón de puertas y pasadizos que han de ser destruidos, a golpe de pelotita, para poder acceder hasta otras pantallas de bonus. De todas maneras, esto es sólo un botón de muestra de la cantidad de

**El juego se desarrolla en un ambiente tétrico lleno de criaturas endemoniadas, dragones y calaveras mutantes.**















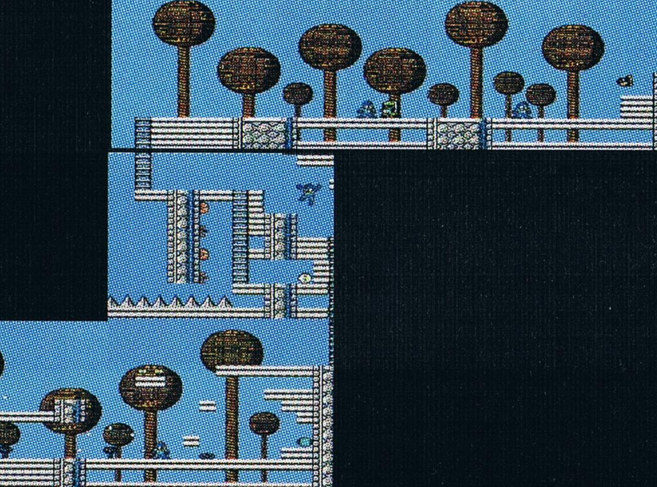


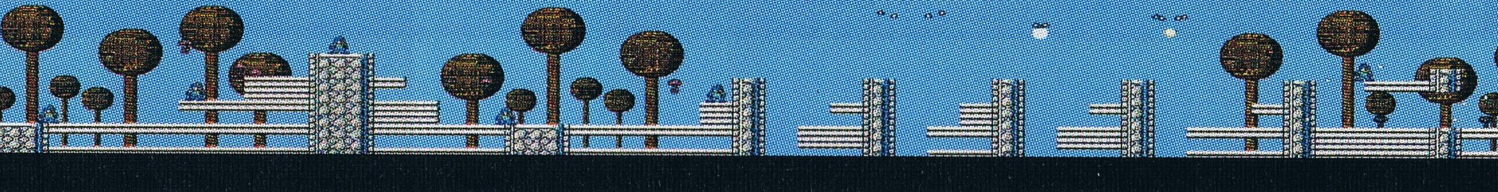
Los gráficos del juego sólo se pueden merecer un calificativo: "endiabladamente" buenos.

BOMB MAN STAGE

# MEGA MAN

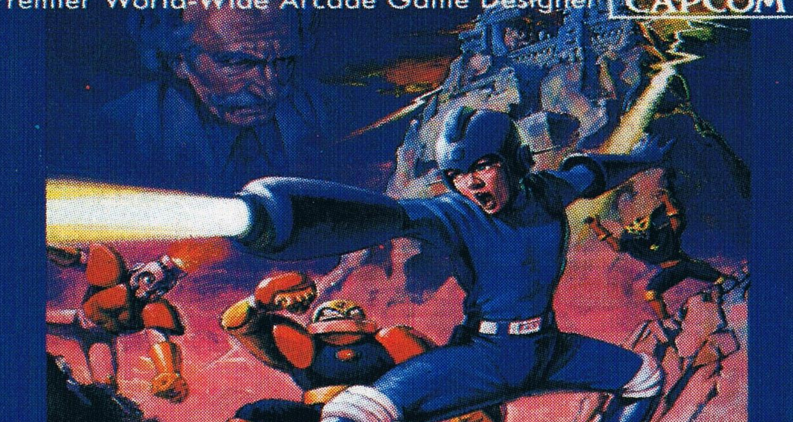
## NINTENDO



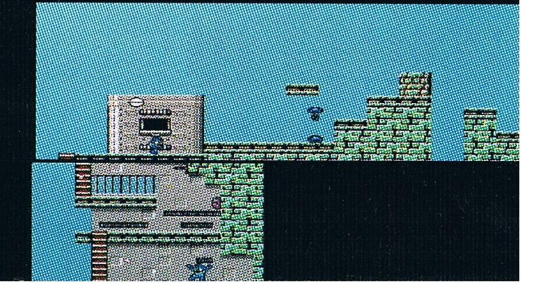


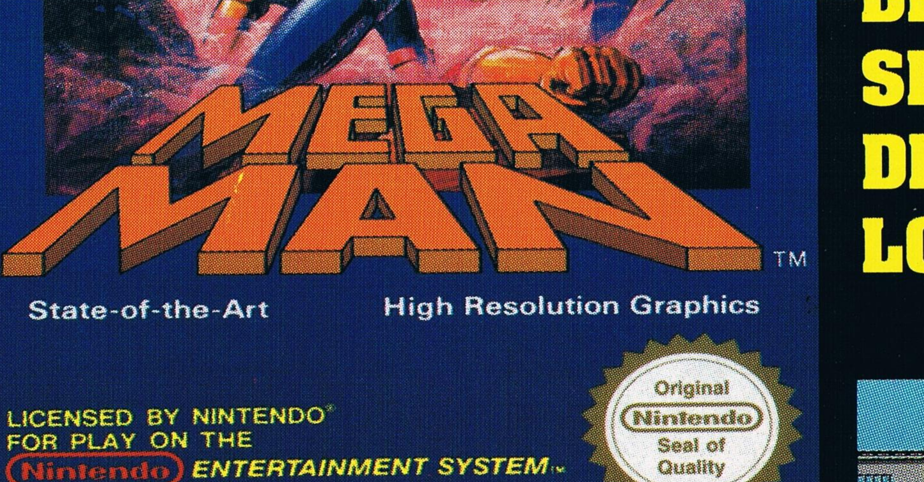
CUT MAN STAGE



**MEGA MAN FUE CREADO POR EL DR.WRIGHT CON LA COLABORACION DE SU AYUDANTE EL DR.WILY QUE AHORA**






DR. WILY, QUE AHORA
SE HA VUELTO
DESLEAL Y LIDERA A
LOS HUMANOIDES .







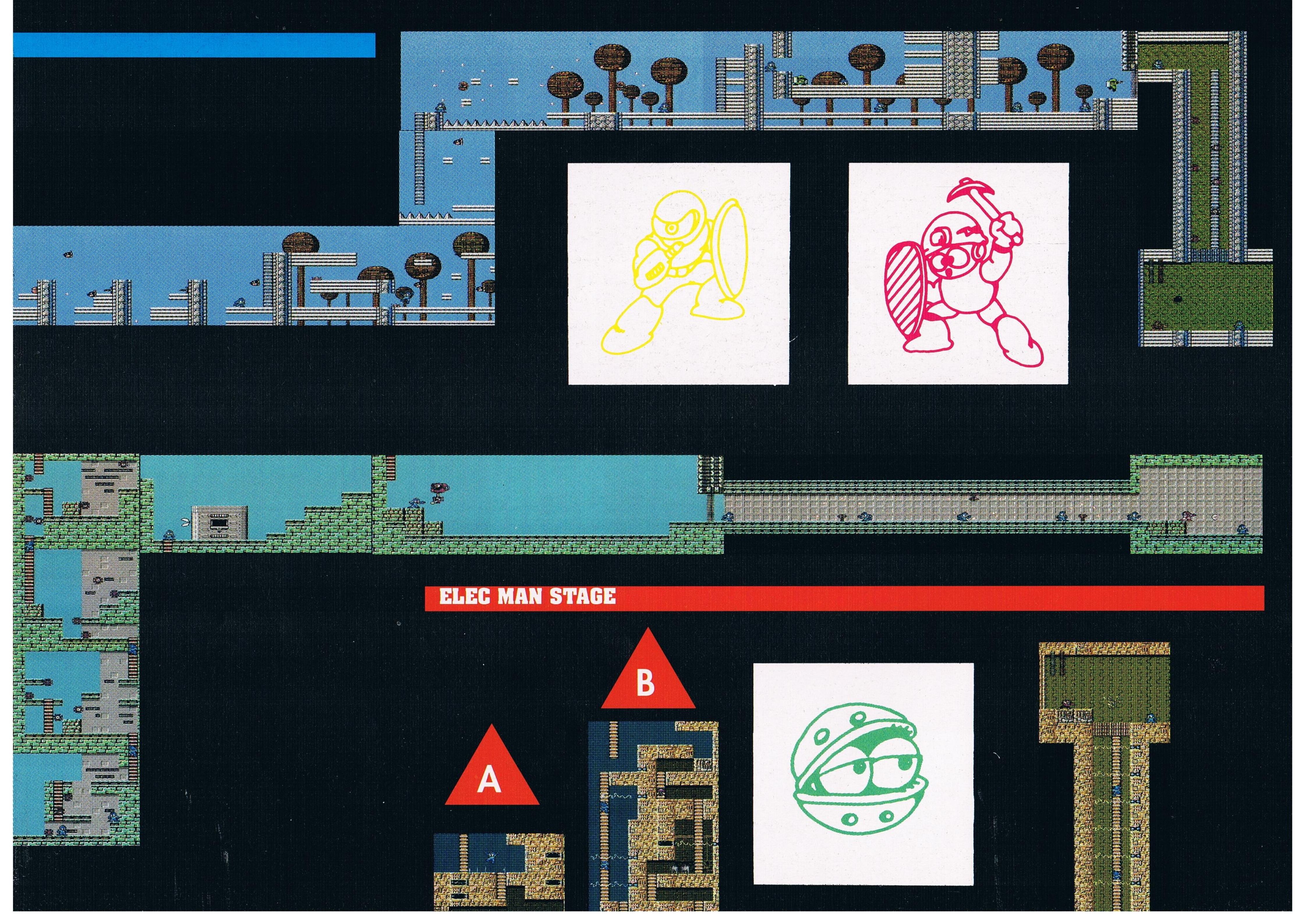
GUTS MAN STAGE

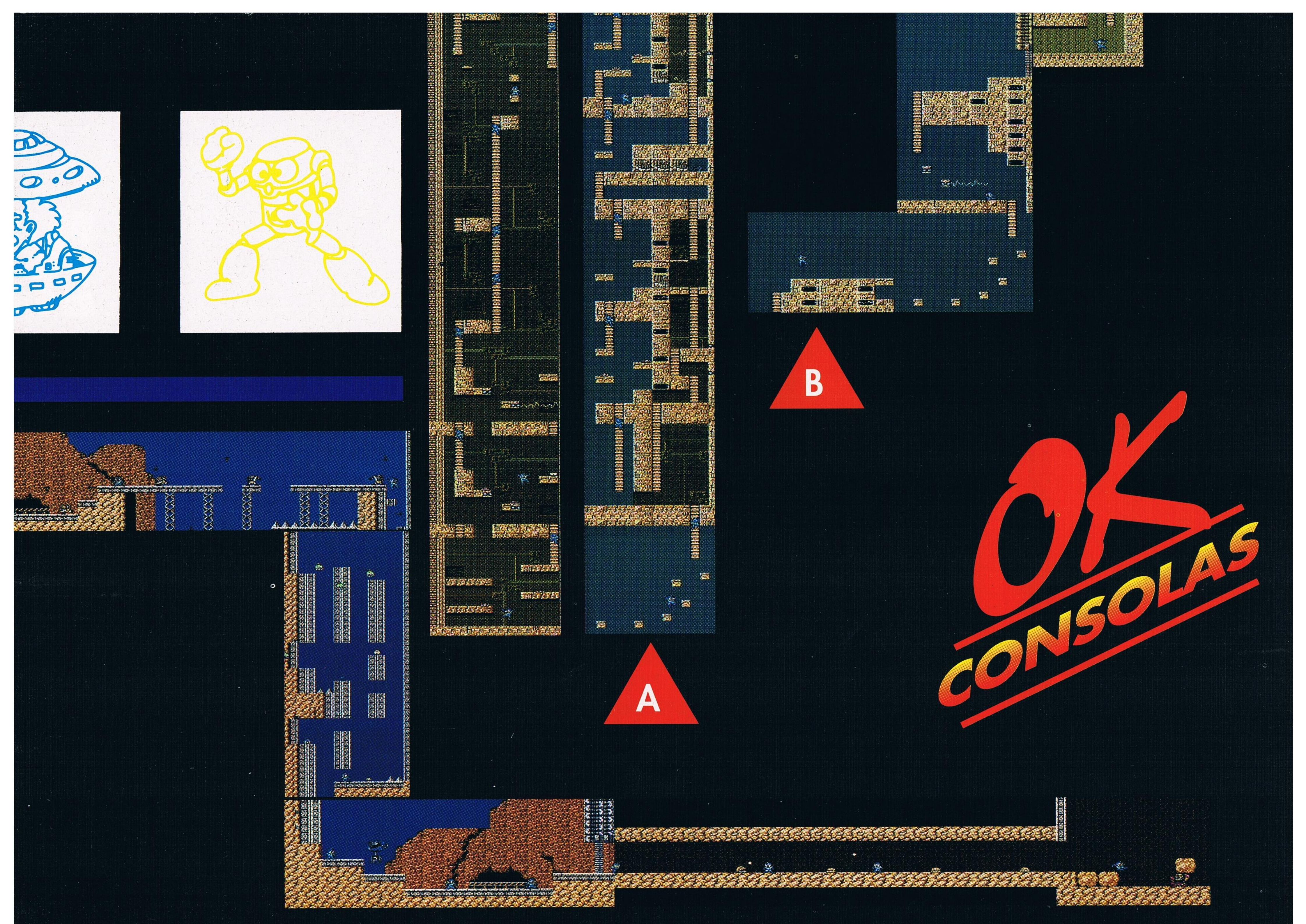




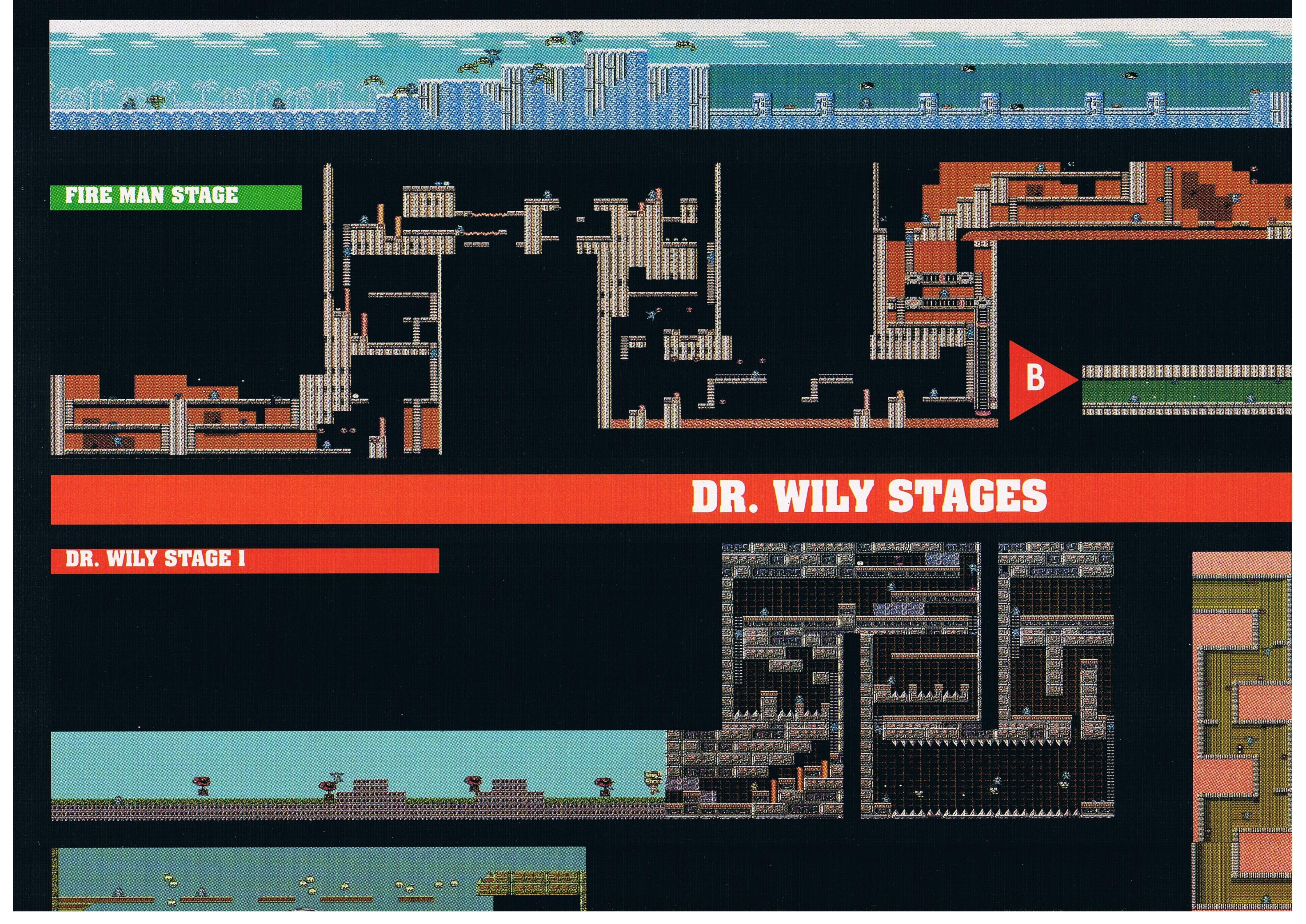
NUESTRA MISION NO ES OTRA QUE ACOMPAÑAR A MEGAMAN EN SU AVENTURA, QUE SE DESARROLLA A TRAVES DE SIETE IMPERIOS.

PARA COMPLETAR EL JUEGO DEBEREMOS DERROTAR A CUTMAN, GUTSMAN, ICEMAN, BOMBMAN, FIREMAN, ELECMAN Y AL DOCTOR.

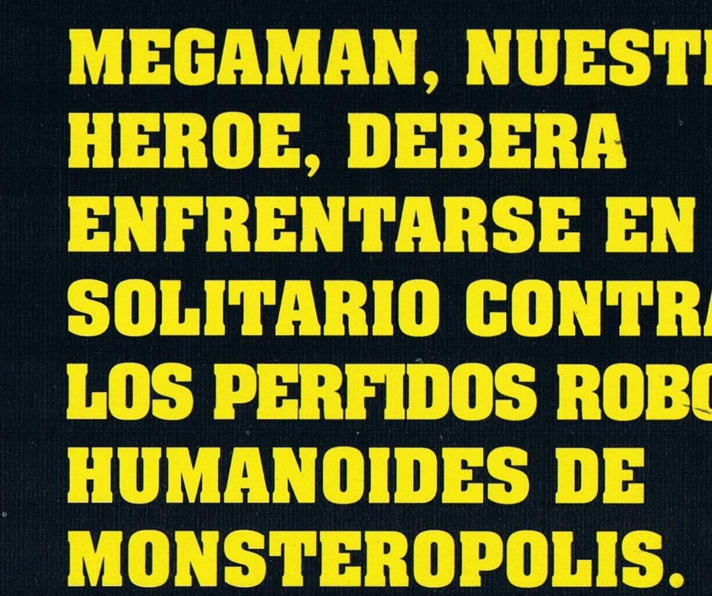

ELEC MAN STAGE
A
B



OK CONSOLAS
B
A


FIRE MAN STAGE
B
DR. WILY STAGES
DR. WILY STAGE 1

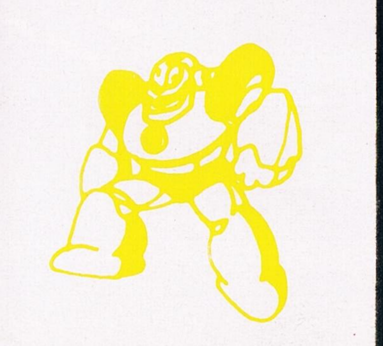
DR. WILY STAGE 2









MEGAMAN, NUESTRO HEROE, DEBERA ENFRENTARSE EN SOLITARIO CONTRA LOS PERFIDOS ROBOTS HUMANOIDES DE MONSTEROPOLIS.


ICE MAN STAGE
B
A
A
DR. WILY STAGE 3

# [M]EGA MAN

## NINTENDO

[S]TAGE 4





s llegado a conocer el original, l "Devil Crush" de Turbo Grafx.



Esta vez no vais a tener que salvar al mundo ni rescatar a ninguna bella princesa, sino tan sólo tratar de conseguir la mayor puntuacion posible.



opciones que presenta este Dragon's Fury, antiguo Devil Crush.

Todo en Dragon's Fury es espectacular. Desde la cara de la dama que a base de golpes irá mutandose en un reptil repelente, hasta la cantidad de pantallas distintas de bonus a las que podremos acceder de mil y una maneras.

**LA FURIA DEL DRAGON**

Dragon's Fury hace acopio de buenas virtudes, todas ellas aparecidas en Devil Crush, en un juego en el que de sobresalir algo destacaríamos todo en conjunto, por jugabilidad, gráficos (espléndidos), melodías y efectos sonoros (sobresalientes) y movimientos totalmente endiablados.

Si de Dragon's Fury se puede decir algo es que es bestial y alucinante. Yo, particularmente, no me lo pensaría tres veces y media a la hora de adquirirlo. Palabra de Jedi.

J.L. "SKYWALKER"



**Seis niveles y varias pantallas de bonus esperan a los atrevidos jugadores que osen internarse en los oscuros, pero divertidos, mundos de Dragon's fury.**



El juego esconde en su interior una buena cantidad de pantallas de bonus que debes descubrir.



OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

**DRAGON'S FURY**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 93 |
| movimientos | 93 |
| gráficos | 92 |
| sonido | 91 |
| originalidad | 90 |
| TOTAL | 92 |

Resulta muy de agradecer que Tengen se haya decidido a convertir a nuestra Mega Drive en una fantástica máquina de "pinball" a domicilio.

# EURO FOOTBALL CHAMP

# EL TORNEO DE LOS ASES

OK Pasarela : EURO FOOTBALL CHAMP.
Consola : SUPER NINTENDO.
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía : TAITO.
Nº Jugadores: 1 o 2.

**Aprovechando tu descansada situación deportiva actual, ocho de las mejores selecciones del momento tienen el atrevimiento de retarte a tí, consumado futbolero de consolas, a que te enfrentes a ellas en un torneo que tiene como premio levantar la copa de campeón. ¿Estás preparado para demostrarles a estos engreídos lo que significa buen fútbol? Entonces, ¡a jugaaaarrr...!**




Tu Super Nintendo tiene a sus dieciséis mejores bits calentando sobre la cancha a fin de que se encuentren en inmejorables condiciones para derrotarte con todas las de la ley cuando te enfrentes a sus escogidas selecciones. Sabe que tú no te has quedado atrás y que tus dedos son hábiles y rápidos en el manejo del balón, ahora sólo te queda el paso más importante, demostrárselo.

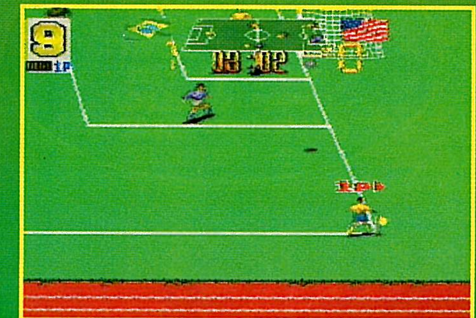


## UNA OLLA A PRESION.

El campo está a rebosar, no en vano se trata de un prestigioso torneo que galardonará como se merece a quién consiga obtenerlo. USA, Brasil, Francia, Escocia, Argentina, Holanda, Alemania e Italia, prestigiosos futbolistas llegados de los cinco continentes









están preparados para la mayor demostración de juego que nunca se ha podido ver sobre el cuidado césped de tu Super Nintendo. Los hinchas comienzan sus estrepitosos cánticos mientras lanzan una cortina de papeles sobre el estadio. Las autoridades ya se encuentran acomodadas sobre la tribuna de personalidades, los periodistas están prestos a comenzar sus crónicas, todo está dispuesto para que la fiesta comience, ¿lo estás tú? Bien pues entra dentro de esta especie de olla a presión.

Tienes seis modos diferentes de juego donde elegir, tres para competir contra otros equipos y tres más para comprobar tu puntería en los lanzamientos de penalty. En cualquiera de ellas puedes retar a un amigo o a la computadora, incluso podréis jugar los dos contra tu consola, haciendo el asunto más divertido. Pero aquí no se acaba todo, además puedes elegir un menu de opciones donde encontrarás cosas verdaderamente interesantes para complementar tu juego.

Puedes variar el tiempo de los partidos, realizar un test de sonido, indicar a tus seguidores el modo en que deben animarte y como colofón, ver y estudiar todas las técnicas de juego que luego podrás llevar a efecto cuando te encuentres dentro del campo.

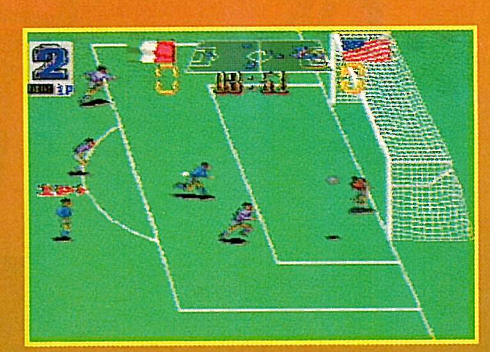
## ¡A GANAR!.

Sobre una perfilada vista observarás a tus jugadores colocarse sobre el terreno de juego esperando el pitido inicial. El árbitro es un poco torpe, pero no abuses en exceso del juego duro porque te amonestará a la más mínima impunidad que te vea cometer. Pases cortos y largos, chilenas, taconazos, remates en plancha, aquí puedes hacer de todo con tal de llevar a tu equipo a la victoria.

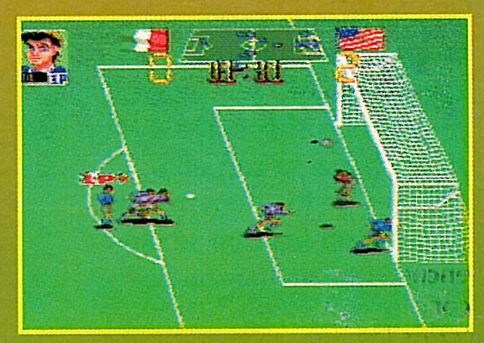
Tienes 7 partidos por delante antes de encontrarte enn la gran final y conquistar el trofeo de campeón de campeones, pero acuerdate de que debes de jugar limpio y saber que no existe enemigo pequeño. Adelante y ...¡a ganar!.

Por nuestra parte, podemos decir que nos encontramos ante un juego de calidad técnica y gráfica de consideración, no necesita de excesiva práctica para lograr dominar perfectamente el juego, pero se incrementa su dificultad a medida que pretendemos ensayar nuevas jugadas. La escena de celebración de cada gol está plenamente lograda y resulta muy sorprendente.

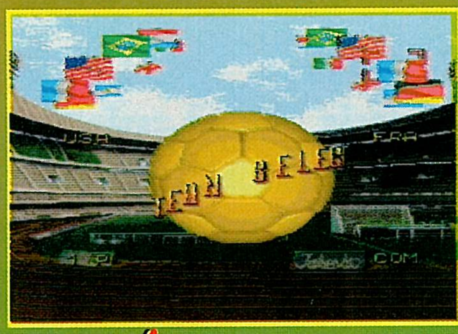
J.F. "Comet Tronner".

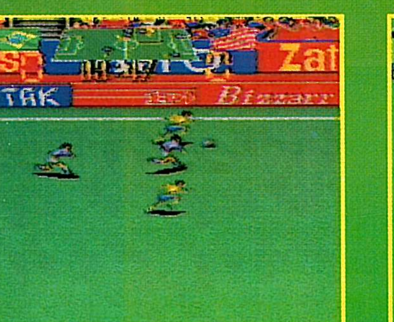


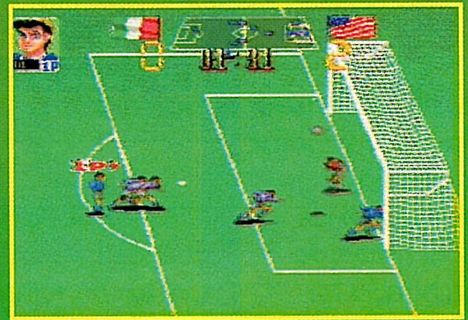












**¿Te gustaria convertirte en el Maradona de tu barrio? Pues entrena duro, por que vas a tener que enfrentarte a selecciones del prestigio de Brasil o Italia.**

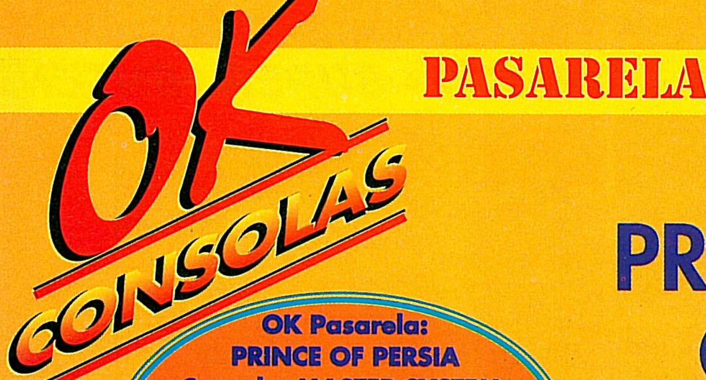



**BANCO DE PRUEBAS**

**FOOTBALL CHAMP**

Toda la pasión y la intensidad del deporte rey queda perfectamente reflejada en éste cartucho para tu Super Nintendo que te va a retar duramente.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 95 |
| gráficos | 89 |
| sonido | 87 |
| originalidad | 87 |
| TOTAL | 90 |



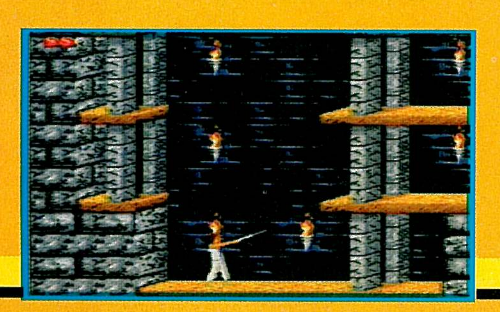

OK Pasarela:
PRINCE OF PERSIA
Consola: MASTER SYSTEM.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: DOMARK.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas:. N. Fases: .

# PRINCE OF PERSIA

# LA PRINCESA PROMETIDA







**ERASE UNA VEZ...**

Existía un sultán que poseía una hija bellísima, pretendida por todos los caballeros de la corte, especialmente por uno, el visir, que estaba dispuesto a todo con tal de hacerse con ella.

En una de las numerosas guerras en las que se vió inmersas el reino, el sultán tuvo que abandonar la corte y viajar hasta la zona de batalla, dejando como encargado de todos los asuntos al malvado visir. Este, aprovechando tal ausencia, emprendió numerosas tareas en nombre del sultán y haciendo a la población la vida imposible.

La princesa, ante tal situación, intentó huir pero fue detenida por los secuaces del malvado visir Jaffar y llevada hasta unos aposentos en los que fue recluida, mientras un joven apuesto, llegado desde otras tierras, osaba levantar la voz contra el tirano.

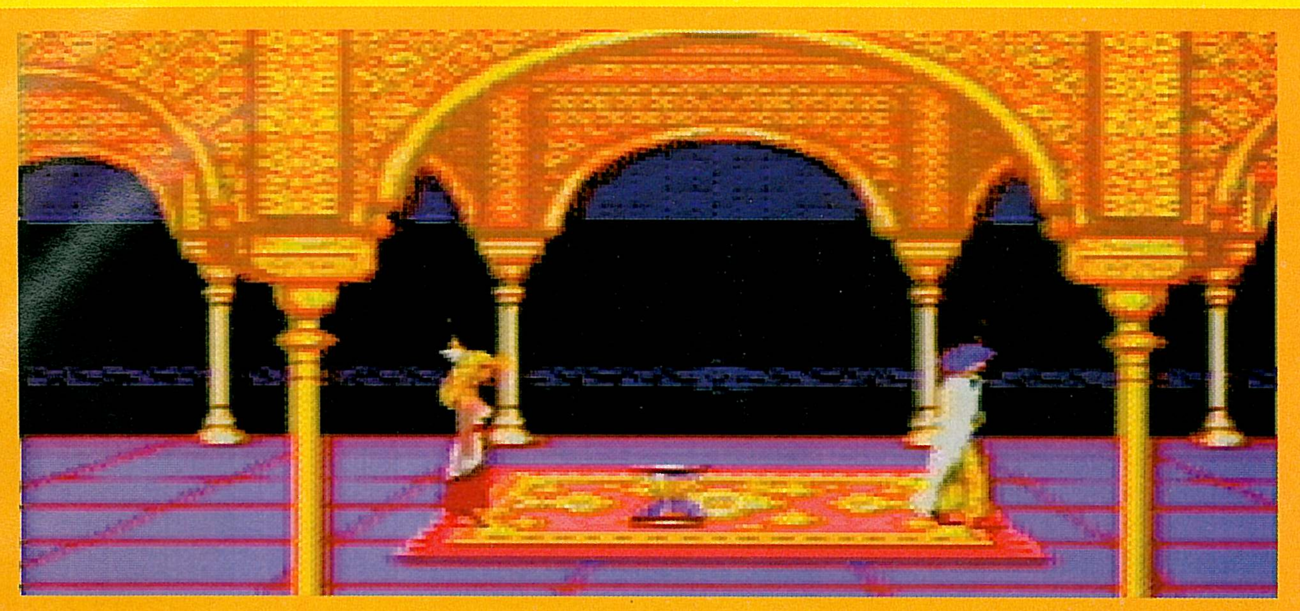
El joven fue desposeído de todas sus pertenencias y abandonado en los laberínticos calabozos del castillo. A la princesa, mientras tanto, el visir la colocaba un reloj en el centro del habitáculo y la avisaba que si en una hora no había tomado una decisión sobre si se casaba con él, moriría...

¡ Tachán tachán! ¿ Qué ocurrirá?

**Uno de los factores más destacables del juego son sin duda alguna las excelentes animaciones de nuestro héroe.**

**LEGENDARIO**

"Prince of Persia" no es de esos juegos que en un principio parezcan tener todo el carisma



**Viene de tierras lejanas y se ha enamorado de la hija de un gran sultán, que ha sido arrestada en sus aposentos por el malvado Visir. En una hora la princesa ha de elegir entre una muerte segura o el casamiento con el malvado personaje... si antes no llega el rescate de su amado príncipe.**

necesario para hacerse con un rincón en nuestro exigente corazón consolero. No parece serlo por que el juego, a diferencia de otros, no es un arcade de locuras varias que osa pulular por todas esas consolas detrás de otros títulos a los que intenta parecerse. No. En "Prince of Persia" la cosa es más pausada, más parecida a una película, donde desempeñamos el papel de protagonista indiscutible.

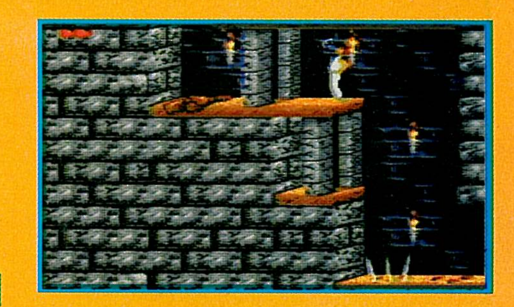
Una película que está acompañada de una historia protagonizada por malos caducos, y buenos buenísimos repletos de un juventud contagiosa y a las órdenes de los mejores sentimientos. Es decir una bonita historia y un desarrollo peliculero de armas tomar.

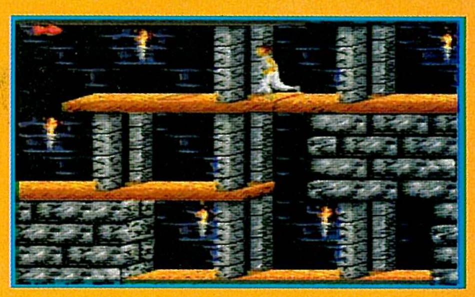
"Prince of Persia", en su día, fue un éxito por numerosas razones. En principio era super-original ya que lo más importante del juego, a medida que vamos visitando pantallas, es que el peligro no está en enemigos inteligentísimos (que los hay y muy estratégicamente colocados) o animales salvajes que nos van a devorar, si no, que las dificultades se hallarán en el propio decorado.

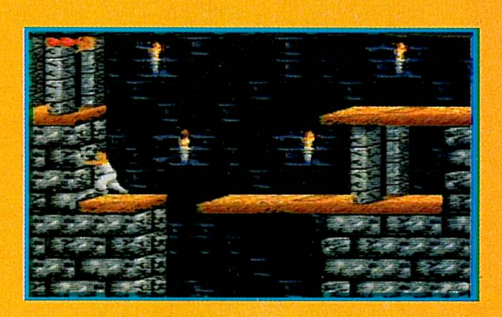
**Si no lo remediamos en menos de una hora, nuestra princesa prometida debe elegir entre la muerte o casarse con el Visir...**

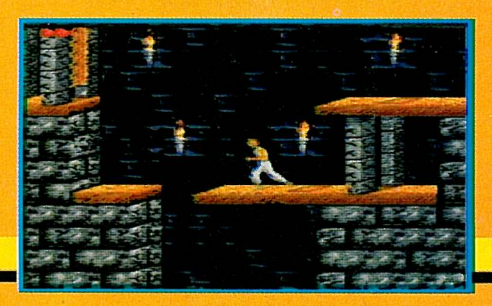
## BONITO Y PELIGROSO

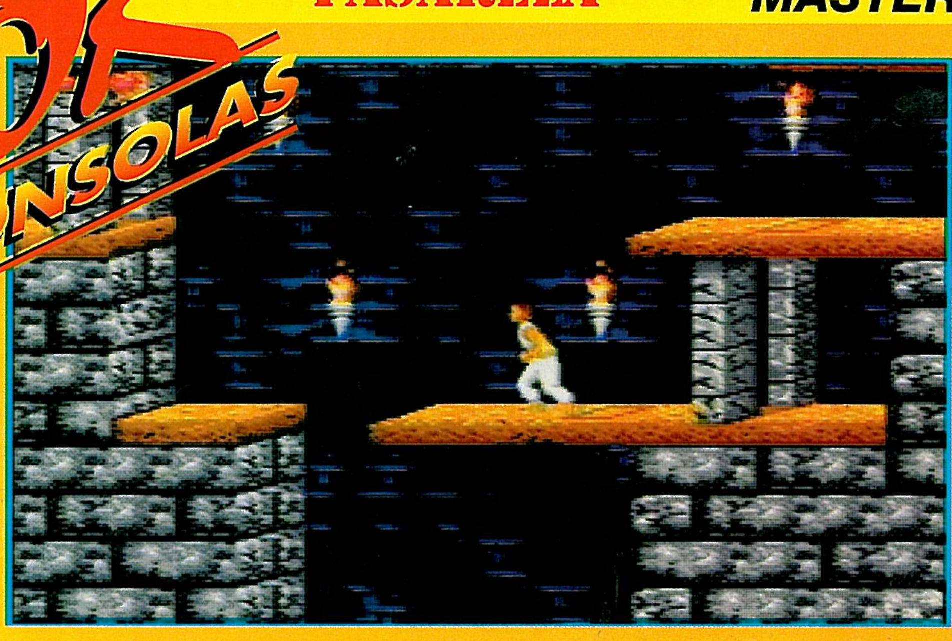
Efectivamente, los decorados, o más bien las mazmorras del palacio del sultán, será el testigo de escepción en el pulular inocente del joven aprendiz de

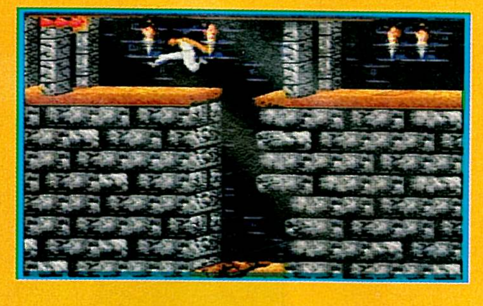














héroe. En estos decorados las puertas escondidas, las baldosas móviles que abren pasadizos super-secretos, los pozos con fondo que nos esperan con pinchos de algunos metros y otras edificaciones que nos esperan con la muerte como premio, serán las pesadillas inseparables del joven príncipe.

## MOVIMIENTOS PERFECTOS

Otro aspecto que hizo de este juego un éxito era los perfectos movimientos que nuestro protagonista tenía. Verle cómo se mueve saltando, corriendo erguido o agachado, andando de puntillas, escalando, trepando y usando la espada, entre otros, es ya de por sí un placer para la vista y para el pad de control del más poco hábil.

El príncipe de Persia presume de moverse bien, con buena respuesta a los botones, y con una agilidad que ya quisieran para sí otros héroes de la misma calaña y estirpe.

**Los movimientos de nuestro príncipe héroe siguen siendo tan soberbios y suaves como en las versiones para ordenador.**

## UN RESCATE DIVERTIDO

"Prince of Persia", en su versión Master System, es un gran juego que ahonda en las grandiosas características del original tanto en movimientos como en gráficos o en sonidos y en el propio mapeado y dificultad, por lo que podemos decir que este juego es, hasta cierto punto, una versión que utiliza todas las posibilidades ochobiteras de la máquina. Un detalle que, por cierto, es de agradecer en estos tiempos consoleros que corren.

Para finalizar, la recomendación tradicional: diseñado para hombres de turbante terreno con aspectos dubitativos no resueltos. Nada más.

J.L. "SKYWAKER"

OK CONSOLAS

### BANCO DE PRUEBAS

**PRINCE OF PERSIA**

Nos hayamos ante un juego que además de jugabilidad nos ofrece una fabulosa concepción técnica, que destaca en especial en lo referente a los movimientos.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 92 |
| movimientos | 95 |
| gráficos | 93 |
| sonido | 92 |
| originalidad | 93 |
| TOTAL | 93 |

# ROBOCOP

# LA LEY DEL MAS FUERTE

OK Pasarela : ROBOCOP.
Consola : GAME BOY.
Distribuidor : ERBE.
Compañía: OCEAN.
Nº Jugadores : 1.
Niveles : 10.

**Veamos, ¿es un robot?, ¿es un hombre?, ¿acaso un musculoso radiocassete?, ¿quizá un tractor con piezas robadas del Exin castillos?. No señor, es el policía más contrachapado y justiciero de los que patrullan por las calles a la búsqueda de maleantes.**

Si tu ciudad está atestada de malhechores no pierdas el tiempo buscando ayuda en investigadores secretos ni otras historias. Llama por tu videoteléfono a Robocop y coméntale el tema, ya verás como encuentra una rápida solución a todos los problemas que le plantees. Antes se llamaba Murphy, pero no tengas la confianza de llamárselo tú porque puede echarte una lagrimita y con lo que pesa, tu hombro sufriría las consecuencias.

## JUSTICIA PARA TODOS.

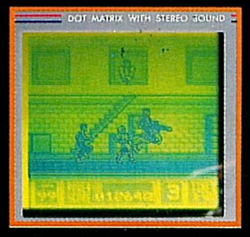
Los enemigos que se cruzan en el camino de nuestro metálico compañero, aparecen en cualquier calle, ventana, alcantarilla o bidón de basura. No les importa, porque para eso son los malos y no van a ir por ahí matando y secuestrando gente con el "chaqué" puesto. Eso sí, llevan armas hasta en lo más profundo de sus calcetines y están dispuestos a utilizarlas sobre cualquier parte del cuerpo de Robocop con el fin de hacerle el mayor daño posible. Pero no creáis que nuestro "poli" favorito es una hermanita de la caridad. Su blindaje corporal está fabricado de una extraña aleación de acero, pvc, cajas de cerillas, mayonesa y tornillos de vagón de tren. Esto no quiere decir que sea invencible, procura mantenerle alejado de los disparos de los criminales, porque aún los científicos no han conseguido solucionar los componentes de la mayonesa y parece que por ahí pierde un poquillo de capacidad. En principio su norma es que debe detener a los delincuentes pero si tuviera que ponerse a leerle los derechos a cada uno de ellos, hace tiempo que estaría criando chapas en algún triste vertedero de coches.

Te enfrentas a diez niveles y sólo cuentas con una barra de energía que irá encogiéndose cada vez que te alcancen con un disparo. Tus enemigos caen al segundo o tercer blanco que hagas en ellos, para eso te hemos prestado una pistola con disparo "infrasupertronicocalifragilistico" que no es moco de pavo, ¡así cualquiera!. Si disfrutas de los juegos de acción, «Robocop» es una buena muestra de ello.
Estamos seguros que cuando coloques el cargador sobre tu consola Game Boy, los tiros se van a oir hasta en casa del vecino.

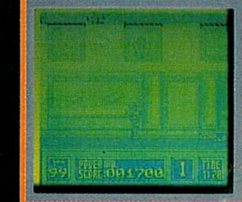
F.J. Físico Vara.








Cientos de delincuentes de la peor calaña se empeñarán en llenar de acero el ya de por si metálico cuerpo de nuestro robótico policía, cuya coraza se encargará de amortiguar los daños.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

ROBOCOP

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 82 |
| movimientos | 79 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 85 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 81 |

Ni Robocop ni tu podéis permitir que la ciudad viva atemorizada por los maleantes. Acaba con ellos, y de paso disfruta de un arcade apasionante.

# THE ADDAMS FAMILY

# BUENAS NOCHES SEÑOR MONSTRUO

OK Pasarela: THE ADDAMS FAMILLY
Consola: Nintendo.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: OCEAN.
N. Fases: 30.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.

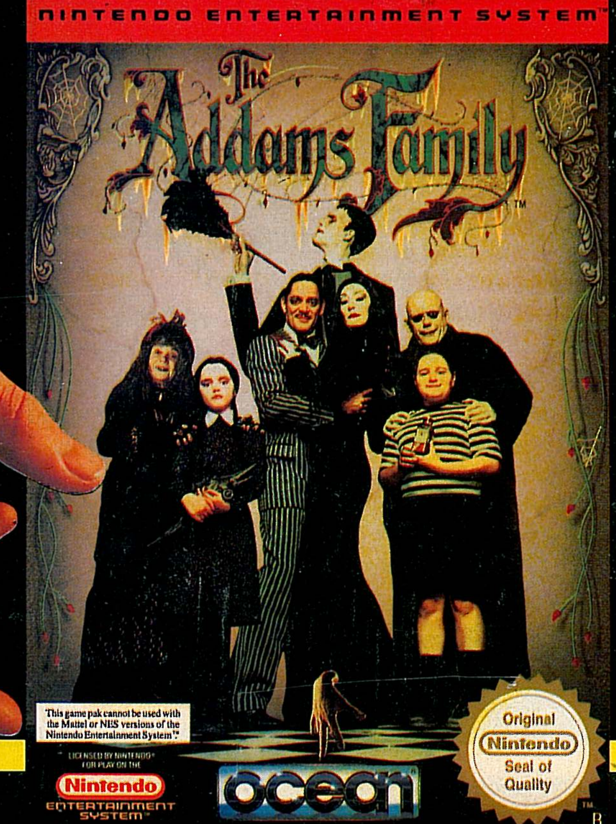
**Gómez, el cabecilla de una de las sagas más tenebrosas y divertidas de los últimos años, ha emprendido una valerosa cruzada contra un poder maligno que tiene secuestrada a toda su familia. Comienza la aventura...**

## EL SEÑOR DE LOS ESPIRITILLOS

La saga de los Addams es algo especial. Y es que a través de los siglos han mantenido cierta diferencia con los mortales.

Desde sus refinados gustos hasta las más extrañas aficiones, la manera de criar a sus hijos o, simplemente, las enormes leyendas de riqueza que pasean por todos los oídos de sus convecinos han sido siempre motivo de críticas y envidias insanas. La cosa, de todos modos, está clara: nadie, ni el más osado, quiere tener un contacto directo, y mucho menos periódico, con tales especímenes.

Pero un día, esa esperanza de intocabilidad se fue al traste cuando una fuerza desconocida, probablemente llegada del más allá, raptó a todos los mienbros de la familia... ¿a todos?, ¡no! sólo uno, de nombre Gómez, tuvo la suerte de no caer en las redes de la bellaquería organizada, con tan mala fortuna que, al ser el único y ante la falta de aspirantes, tuvo que encabezar la noble misión





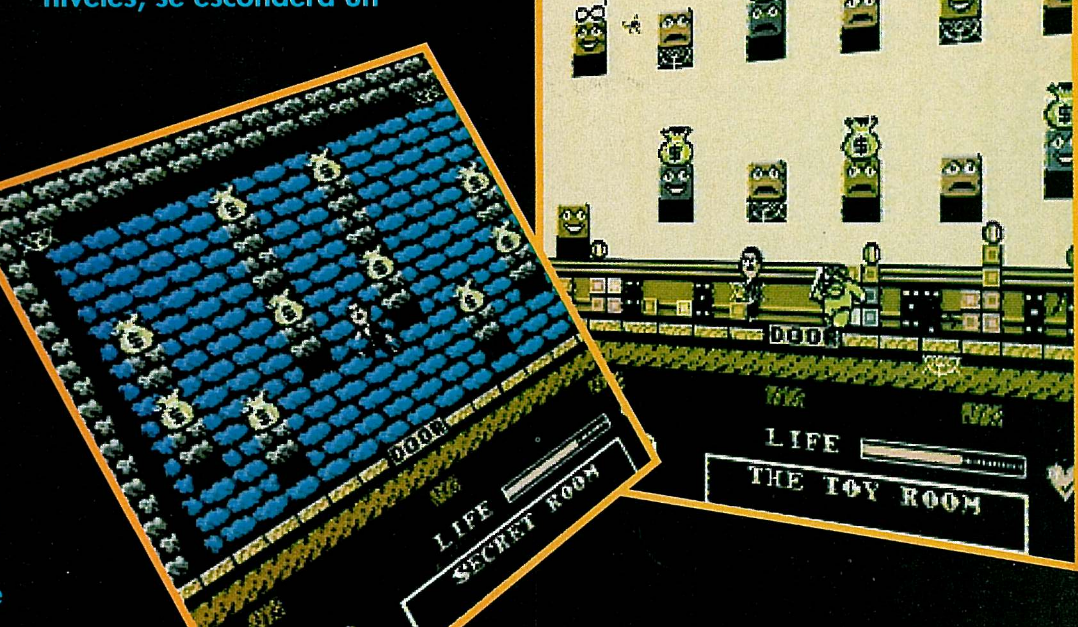


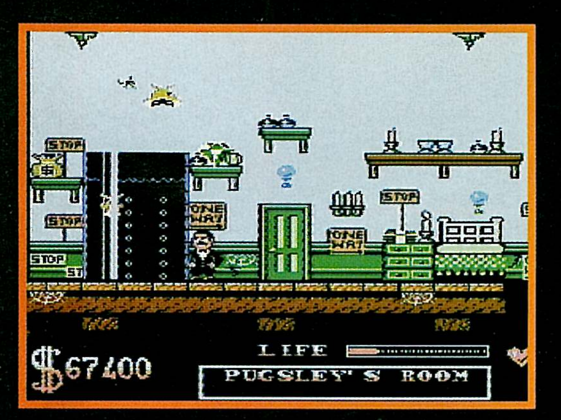
PIE DE FOTO

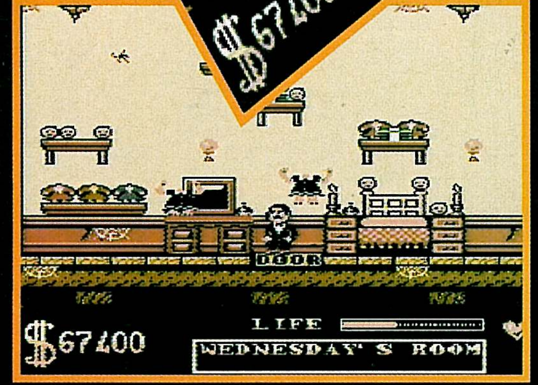
de salvamento.
Con la casa poseída y toda su familia bajo las garras del maligno de turno, Gómez comenzó la búsqueda...

## ARCADE PARA MAS SEÑAS

La Familia Addams, después de ser vista en los ordenadores jugables, era previsible que contara con un desarrollo arcade, repleto de fases quasi-infranqueables y poblado por una flora y fauna poco dada a los contactos sociales. Con un paisaje así, a Gómez sólo le resta armarse de valor, buenos saltos y armas (si las encuentra) y lanzarse a la arena creada por esos geniecillos domados de nombre Ocean.
El juego consta de 30 fases, todas ellas ubicadas en el interior/exterior de la mansión nuclear y que abarcan desde la cocina con su cámara refrigeradora, las bodegas, los pasadizos secretos subterráneos, los dormitorios de Wednesday y Pugsley, hasta el invernadero de Morticia con sus temibles plantas carnívoras, sin olvidarnos del estudio donde nuestro abnegado criado, silencioso aprendiz de Frankestein, toca el piano con la ayuda de la Cosa.
En cada una de esas fases, que a su vez constan de otros tantos niveles, se esconderá un







**Los tétricos interiores de la mansión de los Addams te esperan para ser recorridos en tu misión de rescate familiar.**







**Gómez deberá superar con éxito las treinta fases de que consta el juego si quiere volver a sentir el calor de su familia unida.**

miembro de nuestra familia que, una vez en libertad, nos dará un arma que potencie nuestro, en un principio escuálido, poder destructivo. Y es que los fantasmas y demás seres deformados no merecen otra medicina que la de mandarles de regreso a sus hogares, en el infierno de las consolas, por que de lo contrario serán ellos los que lo hagan. ¿Comprendéis el dilema? Gómez, como en todo juego de estas características, puede recoger un montón de objetos que se van a traducir en puntos, energía o vidas extras... ¡qué os voy a decir que no sepáis ya!

Morticia, Wednesday, Pugsley y el resto de la familia esperan con ansia a que Gómez consume su ajetreada misión.

## UNA MONSTRUOSA CONCLUSION

La Familia Addams es un juego de habilidad, eso ha quedado claro, que pretende enganchar, sin previo aviso, de los cabellos a todos los amables usuarios de Nintendo que osen ponerse delante de una consola. Y es que aún con un desarrollo típico, que no engaña a nadie, La Familia Addams permite el disfrute contínuo y continuado. Por lo demás no hay mucho que decir, por que con el nombre de sus hacedores, Ocean, la calidad está asegurada, aunque en algunos momentos el juego, sinceramente y con la mano en el abdomen, se hace ciertamente difícil por el coeficiente intelectual imprimido a los enemigos que tenemos que batir. Resumiendo, que no es participio, Ocean y Gómez, además del resto de la familia, os van divertir de lo lindo, y lo bonito, con este arcade fantasmal de interminables fases y enemigos proto-inteligentes. ¡Qué aproveche!

J.L. "SKYWALKER"















**Fantasmas de todo tipo, deformes empedernidos y nichos plagados de peligros son el "alegre" paisaje que nos ofrece este arcade fantasmal "made in Ocean".**



OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

**THE ADDAMS FAMILY**

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 84 |
| movimientos | 84 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 82 |
| originalidad | 80 |
| TOTAL | 82 |

Aparte del sello de garantía de Ocean y de la fama de los protagonistas del juego, lo que se nos ofrece es un extenso y divertido arcade.

# SUPER MARIO LAND

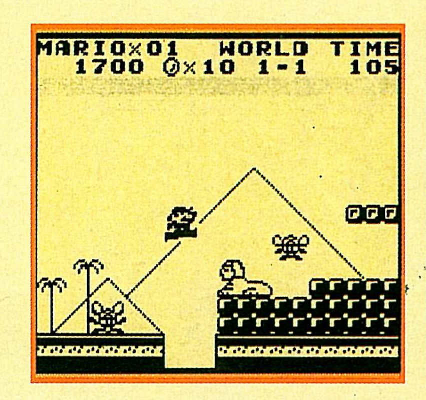
# EL RESCATE FRENETICO

OK Pasarela: Super Mario Land.
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Nintendo.
Nº De Jugadores: 1.
Nº De Vidas: 3. Fases: 12.

**En el planeta de Sasaraland, en el reino de Chai, en poder de Tatanga, se encuentra la princesa Daisy. Donde existía un reino de paz, ahora hay negrura, donde había bienestar, crueldad... ¿Dónde estará Mario? ¡Enciende tu Game Boy! ¡¡ Llámalo y ayúdale a vencer !! ¡Te necesita!**




Desde este preciso instante, Mario se ha puesto en tus manos para que le ayudes a rescatar a la princesa Daisy. Cuatro misteriosos reinos: BIRABUTO, MUDA, EASTON y CHAI. Cada uno de ellos se compone de tres áreas, y al final de la tercera, en todos, su Señor guardando el acceso al siguiente. Amigo mío, te has metido en medio de una frenética carrera sin retorno posible. Lo que hagas, hecho está. Has




**12 fases te esperan para ser recorridas si quieres ayudar a tu amigo Mario a rescatar a la bella princesa Daisy de su cautiverio.**

de completar cada área en un tiempo determinado y llegar a las dos metas finales.

Debes evitar todo contacto con bicho viviente, o eliminarlo saltando encima de él si puedes. Los SUPER CHAMPIÑONES, te convertirán en SUPERMARIO (son como las espinacas de Popeye), las ESTRELLAS te harán invencible durante unos segundos y cada FLOR dará a Mario algunas oportunidades de disparar la superbola. Y no olvides intentar entrar -donde las haya- por las tuberías que sobresalen del suelo: encontrarás en algunas, cantidad de monedas que te darán muchos puntos.

Debes saltar y tocar con la cabeza los bloques colocados encima de tu trayectoria, porque en algunos aguardan misteriosas sorpresas -no, no es un bocadillo de jamón ni nada que se le parezca. Si... ya sé que el dinero no se le parece en nada al bocadillo de jamón, pero tampoco es dinero... ¡¡¡ Bueno, déjame en paz, juégalo y así lo sabrás!!! Te atacarán ratones, pequeñas arañas, hormigas, abejas gigantes, proyectiles, plantas carnívoras, robots, esfinges, peces, pulpos, engendros, aberraciones... ¡arrff! ¡arrff! lo siento, tengo que descansar un poco porque no me da abasto la lengua a hablar tan deprisa. -Sigo-: pilotarás aviones, submarinos, lucharás contra gallinas, objetos volantes, etc...

Bueno, si todo esto te parece poco es que no eres de este mundo, porque lo que soy yo, estoy agotado con sólo contártelo. ¡¡Pobre de tí si te lo compras!¡Te van a freir como a un murciélago!... -¿O era como a un gusano?... Bueno, ¿Qué más da, si te freirán de todas formas.... JE, JE! ¡Ah!, si... sobrevives, te pago lo que quieras.

José Villalba Medina.

**OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS**

**SUPER MARIO LAND**

Aparte del innegable atractivo de la presencia de Mario, éste cartucho reune los mejores elementos de los clásicos juegos de plataformas.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 99 |
| movimientos | 90 |
| gráficos | 88 |
| sonido | 88 |
| originalidad | 88 |
| TOTAL | 91 |




OK Pasarela:
THE ADVENTURE ISLAND II.
Consola: NINTENDO.
Compañía: HUDSON SOFT.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 8 Islas.




# OTRO CHICO MARAVILLOSO




Estaba totalmente enamorado de su novia. El era un chico que había dejado las aventuras de lado y se había visto obligado a ejercer cierto retiro para estar junto a ella. Pero el malvado de turno deseaba una revália de su derrota en el enfrentamiento anterior.
Ante la dejación a la que se había sometido el Wonder-héroe, el malvado no tuvo otra alternativa...



## WONDER HASTA LA MEDULA

Efectivamente, el malo de turno, del cual desconocemos el nombre, se ha hecho cargo de los destinos de la novia y se la ha llevado a un complejo turístico, compuesto por ocho islas, donde la ha escondido.

El bueno, llamado Master Higgins, tendrá consecuentemente que encontrarla, buscando en todas y cada una de las islas. Como es de imaginar, la isla donde estará escondida nuestra costilla será, con todo probabilidad, la última, por aquello de que así nos recorremos todo el juego y después la presunción delante de nuestros amigos es mayor.

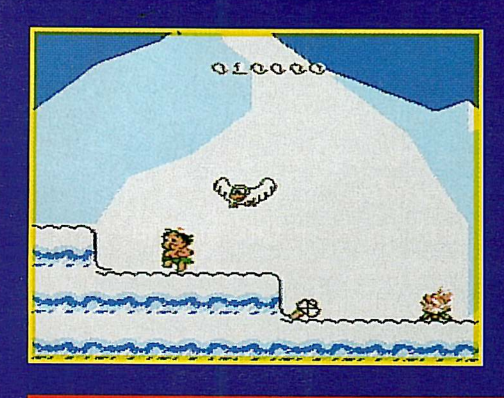
Bueno y malo se entrecruzan las miradas. Bueno y novia se miran anhelantes.
Malo y novia... ¿ para qué se iban a mirar? El caso es que la aventura ha comenzado.

## REFERENCIAS NITIDAS

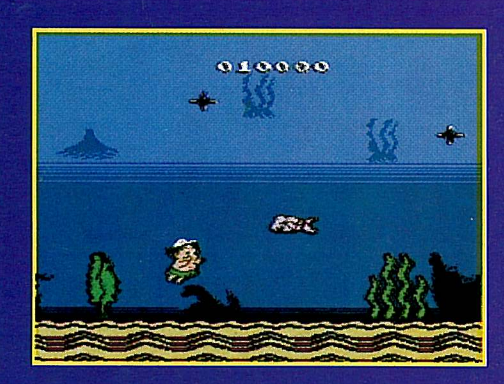
Es lógico que un juego pueda parecerse a otro en ciertos aspectos, como pueden ser los gráficos, los decorados o el desarrollo. Lo extraño es que dichas similitudes se den de una manera tan evidente.

Si recordáis un título que hizo su aparición hace algunos meses para Game Gear, Wonder Boy, que a su vez estaba basado en las famosas peripecias maquineras del mismo personaje, la cosa no puede sino extrañar y hacer pensar si detrás de los dos productos, o está el mismo autor/ideador o es que los unos se han mirado a los otros.

The Adventura Island II es un juego que, rememorando los laureles de su predecesor, salta a la palestra consolera con buenas cosas. En primer lugar se trata de un juego arcade, de plataformas para más señas, que transcurre a lo largo y ancho de una serie de paisajes semi-tropicales de playas "apalmeradas", arenas blancas y



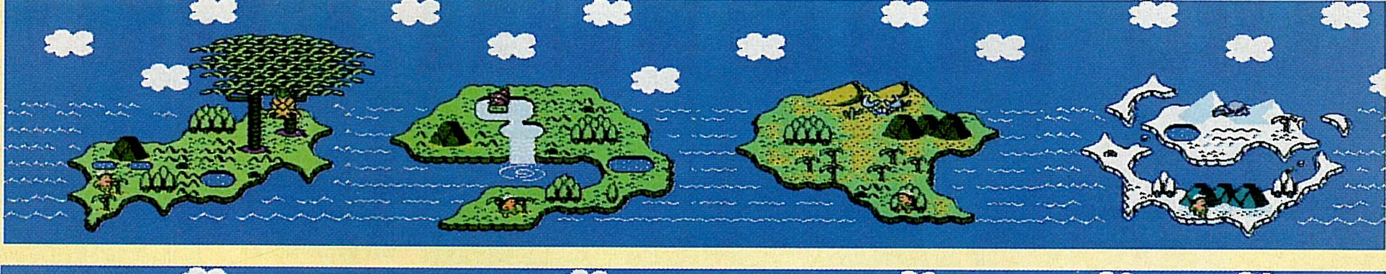




### UN TRUCO MUY PARTICULAR

**Es de agradecer que los señores de Hudson Soft hayan tenido la deferencia de darnos en el interior del manual un truco super-útil para poder elegir fase. Ahí va. pulsar**
**"RESET", "DERECHA", "IZQUIERDA", "DERECHA", "IZQUIERDA", A, B, A y B.**
**¡Ya está!**

WORLD SELECT MODE
1 FERN ISLAND
2 LAKE ISLAND
3 DESERT ISLAND
4 ICE ISLAND
5 CAVE ISLAND
6 CLOUD ISLAND
7 VOLCANO ISLAND
8 DINOSAUR ISLAND















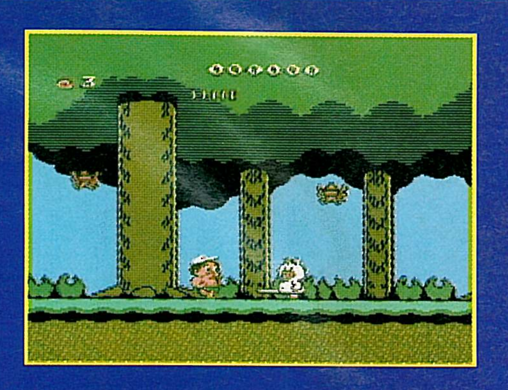

¿Estáis o no dispuestos a ayudar a Master a salvar a su chica de las garras del malvado de turno?

mares de aguas envidiosamente transparentes.
Así de sugestivo es el paseo playero, que no lunar, que tenemos en nuestra consola.
En segundo lugar, y tras estimularnos visualmente e imaginarnos lo que no puede ser en Octubre, es decir, estar de vacaciones, comenzamos a jugar y a descubrir que manejamos a Master Higgins, un proto-héroe de pura cepa, de esos que ya no quedan, y que a golpe de saltos, bonus electrificantes que esconden todo tipo de objetos (desde hachas paleolíticas de silex hasta dragones utilitarios) sin olvidarnos de las típicas/tradicionales frutas que van a aumentar nuestras esperanzas de vida notablemente, y enemigos cuya cadencia, aunque no es para volverse loco, si es al menos considerable.
El mapeado lo conocéis por el preludio que antes me he marcado: debemos recorrer ocho islas que, a su vez, constan de nueve a catorce fases, dependiendo en cual nos encontremos.



## ÇA C'EST TOUT?

Pues efectiva y afortunadamente no, por que llega el momento de emitir mi ¿valioso? juicio.
Ejem... Adventure Island II es un juego que posee demasiadas referencias del clásico de Sega, aunque este es un detalle que puede ser pasado por alto si lo que de verdad queremos es pasarlo bien, ya que el cartucho, de casi todas todas y con algunas creces, nos proporciona abundante, que no terrorífica, diversión.
En los aspectos del byte a byte no anda escaso, con buenas melodías y gráficos super coloristas que alegran al más pintado... de azul. Es de agradecer el truco que nos incluyen en el manual para elegir nivel y no lo es tanto el número de





enemigos que aparecen en pantalla. No es que sean pocos, lo que creo es que están mal repartidos.
Terminando os diré que Adventure Island II es de esas éxitosas sagas que abundan dentro del cartuchismo empedernido, aunque sigo pensando que se parece demasiado a...

J.L. "SKYWALKER"




**BANCO DE PRUEBAS**

**ADVENTURE ISLAND II**

Con una más que notable inspiración en el mítico "Wonder Boy", éste juego está repleto de paisajes playeros, enemigos y diversión.

| | |
|---|---|
| jugabilidad | 78 |
| movimientos | 80 |
| gráficos | 80 |
| sonido | 81 |
| originalidad | 75 |
| TOTAL | 79 |

Estamos muy contentos por todos los trucos que estamos recibiendo de vuestros hábiles cerebros. A todos nos están siendo muy útiles y estamos logrando terminar con esos difíciles niveles y con aquellas pantallas insalvables de siempre. ¡Que alivio!¿verdad? pues todavía quedan trucos por descubrir.

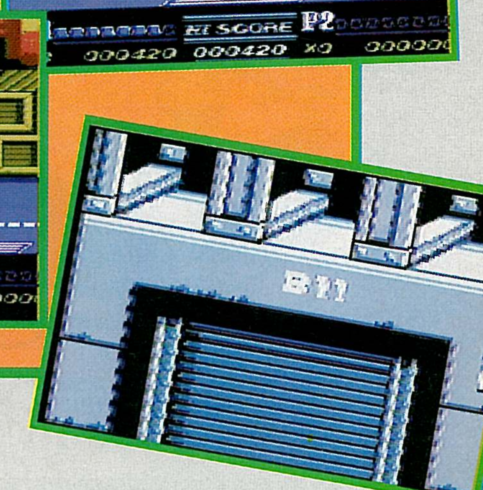
NINTENDO

# DOUBLE DRAGON II

Sebastián Miras Rivera, de Almería, dice que os llevaréis una gran sorpresa si una vez que os maten en la primera o tercera fase y estéis en el triste cartel de Game Over, pulsáis arriba, derecha, abajo, izquierda, A y B. ¿Queréis descubrirla?

THE TRICK

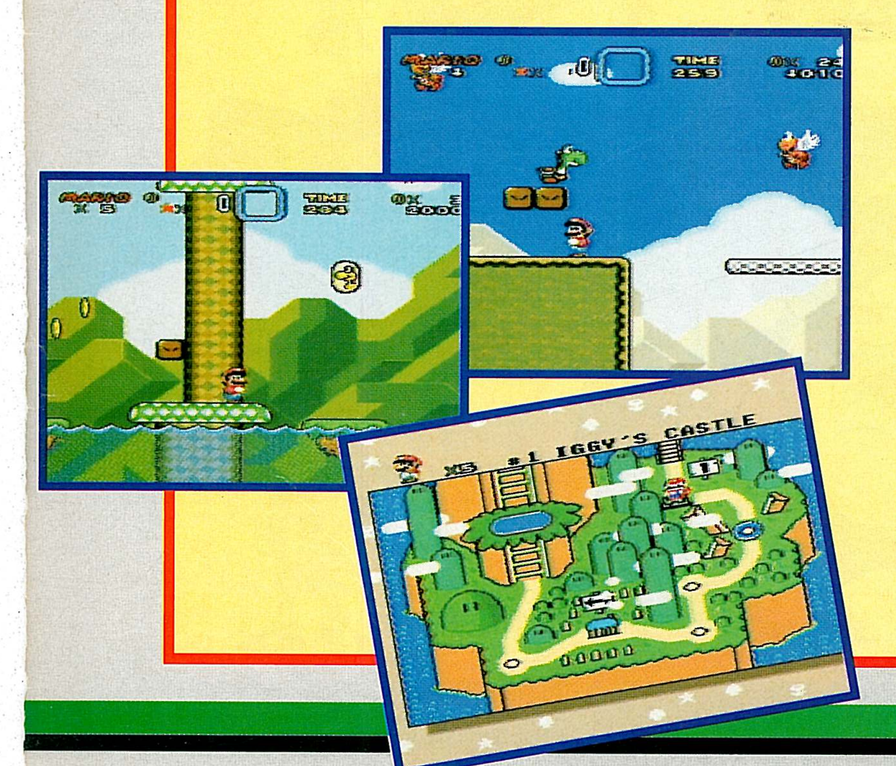



SUPER NINTENDO

# SUPER MARIO WORLD




Después de superar la cara del fantasma, en el bosque de la ilusión, baja por el camino que acaba de aparecer y entra en el nuevo nivel. Completa esta etapa otra vez y vuelve al mapa. Regresa al nivel completado y nada más empezar encontrarás una vida extra colgada de una seta. Coge la vida y presiona start y select a la vez para abandonar el nivel. Vuelve a la misma pantalla y de nuevo coge otra vida, así todas las veces que quieras. Este truco para conseguir un Mario invencible, parece buenísimo, ¿no? Al menos es lo que piensa Antonio Martínez, de Murcia.

THE TRICK

Parece que el interés y el ánimo por realizar obras de arte va subiendo poco a poco. Nos parece muy bien que aún queden personas con un corazón lleno de colorines dispuestas a hacernos partícipes directos de sus inimitables creaciones. Aquí va otra andanada de dibujantes.




Jonatan Migueles Vizcaíno piensa que Super Mario debería de viajar a la velocidad de la luz con semejante montura.

A Rubén García Sánchez le gustan los personajes de Sega, de Nintendo y los admira tanto como bien los dibuja.¡Vaya tío!







VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45